Retrospectiva Injustice 2 - Estética e Jogabilidade em Diversas Formas Diferentes

Introdução

Quando um jogo é bem sucedido de forma comercial e de recepção, o caminho para uma continuação é praticamente garantido. Mas como qualquer caminho, possui diversas formas: como aprimorar o que já existe; piorar o que já existe; ou se tornar algo bem diferente do que foi antes.
Depois que Injustice: Gods Among Us conseguiu triunfar no cenário de incerteza, veio Injustice 2. Então como foi o jogo? O que a sequência trouxe de novidades? O que ela melhorou em relação ao primeiro? E o que piorou? Muito bem, esse vídeo existe para entender esse jogo, bem vindos à minha Retrospectiva Injustice 2.

depois de *Injustice 1/MKX*

O caminho até esse jogo começa a partir do último projeto do estúdio responsável por essa série, a Netherrealm Studios, que é *Mortal Kombat X*. O jogo era para lançar na sétima geração de consoles junto com a oitava geração, mas a Netherrealm focou os seus esforços apenas nas versões de nova geração, deixando os ports das versões de Xbox 360 e Playstation 3 para o estúdio **QLoc**, e que só sairiam depois do lançamento das versões de Xbox One e Playstation 4. Porém, depois de uma série de adiamentos, as versões de sétima geração foram canceladas por não atender o padrão de qualidade esperado. Como consequência, o próximo projeto da Netherrealm Studios seria totalmente nova geração, o que aproveitaria o potencial total do Play 4 e do XOne e não se limitaria às especificações do PS3 e do 360.
Em julho de 2016 *Injustice 2* foi anunciado pela primeira vez, o que gerou o estigma de que o estúdio alternaria entre apenas essas duas séries, ao menos por um longo tempo (aí saiu *Mortal Kombat 1* logo após *Mortal Kombat 11* e quebrou esse estigma). E assim o jogo chegou às lojas em maio de 2017, e assim é hora de falar do jogo.

Elenco

O elenco base do jogo é composto por 28 personagens, que são 4 personagens a mais do que o elenco base do primeiro jogo. Alguns personagens mais conhecidos do universo DC como **Apocalypse**, **Lex Luthor** e **Shazam** foram substituídos por personagens que começaram a ter destaque por conta de outras mídias, principalmente mas não exclusivamente, como o **Pistoleiro**, devido aos filmes com o Esquadrão Suicida; **Nuclear**, **Canário Negro** e **Supergirl** por conta da participação deles nas séries da CW; **Besouro Azul** e o **Robin Damian Wayne** por conta de algumas animações.

Também vieram personagens mais nichados, por exemplo o **Monstro do Pântano** e **Senhor Destino**, que mais tarde ganharam versões em outras mídias.
Se em Injustice 1 os vilões eram mais livres entre as galerias, como o **Exterminador**, **Nevasca** e **Solomon Grundy**, em Injustice 2 houve uma expansão na galeria de vilões de personagens específicos, como os vilões do Flash **Gorila Grodd** e **Capitão Frio**, e a **Mulher Leopardo** da galeria da Mulher Maravilha no lugar de Ares, e **Atrocitus** da galeria do Lanterna Verde substituindo o Sinestro. Por mais que o elenco do primeiro jogo seja mais representativo do universo DC como um todo, essas novas adições são muito boas, bem variadas e acrescentam à diversidade dos personagens.
Além de **Darkseid** que foi dado como bônus de pré-venda do jogo, pós lançamento Injustice recebeu alguns personagens como **DLC**, distribuídos em três pacotes contendo três personagens cada. O primeiro personagem foi o **Capuz Vermelho**, depois veio **Estelar** e da série Mortal Kombat chegou **Sub-Zero**. O segundo pacote trouxe o vilão do Aquaman o **Arraia Negra**, **Raiden** também de Mortal Kombat e mais um convidado que foi o **Hellboy**, da Dark Horse Comics. E o último pacote trouxe o **Eléctron** (Também conhecido como Átomo), a supervilã **Magia**, e de uma única forma as quatro **tartarugas ninja** como convidadas.
Tem uma coisa que esse jogo faz que expande ainda mais o elenco, e é genial. Imagine o seguinte, o Flash e o vilão Flash Reverso tem as mesmas habilidades, praticamente, então por mais que o Flash Reverso fosse uma adição interessante, por que trazê-lo quando o Flash já está no jogo? Aí que veio a solução para esse problema. Em Injustice 2 alguns personagens possuem **Skins Premium**, que se equipadas mantêm a lista de golpes, mas mudam o personagem e a voz deles, o que permite que personagens com habilidades e poderes repetidos como o já mencionado **Flash Reverso**, **Sr. Frio**, a **Poderosa** e o **Bizarro** possam aparecer no jogo como uma skin de um personagem já existente e com poderes parecidos sem tomar o lugar de outros personagens potencialmente únicos.

Design (músicas, cenários, visuais)

A **direção de arte geral** sofreu uma mudança muito forte. Em Injustice 1, o jogo tinha uma paleta de cores bem diversa, mas também tinha uma dessaturação considerável que deixava as cores menos vibrantes, possivelmente aplicada para dar um visual minimamente realista. Como Injustice 2 é um jogo totalmente de troca de geração, as suas cores são bem fortes e mais vívidas, ao ponto de ficarem saturadas um pouco além da conta.
Sobre o **design padrão** dos personagens, para a maioria deles parecem ou muito básicos, ou muito feios ou sem muita personalidade. Claro que em termos de qualidade visual eles estão muito melhores que os do jogo anterior, mas é um ou outro que é minimamente interessante. Essa mediocridade, se é que se pode falar assim, foi proposital para puxar outra mudança no visual dos personagens. Mais sobre isso eu comento depois.
O jogo também traz **estágios** diferentes, como a Gorila City e a espaço nave do Brainiac, e reformula alguns que voltaram do primeiro jogo, como Atlântida, Metrópolis e a Fortaleza da Solidão. Ainda que tenha reduzido o número de cenários e o número de pontas nos fundos, e também que os cenários que voltaram ficaram irreconhecíveis praticamente, eles ficaram mais bonitos e detalhados que os estágios do primeiro jogo, devido a capacidade gráfica da nova geração.
Assim como o primeiro jogo e *Mortal Kombat X*, como parte da localização Injustice 2 recebeu uma **dublagem** em português. A dublagem do primeiro jogo foi feita no Rio de

Janeiro, com o estúdio Delart, mas assim como todos os jogos da WB Games a partir de 2014, a dublagem passou a ser realizada em São Paulo. O estúdio responsável pela localização foi a UniDub, propriedade do ator Wendel Bezerra, que pessoalmente dirigiu a maior parte do jogo. Mesmo com a sede em São Paulo, vários atores do Rio de Janeiro foram trazidos e puderam reprisar os seus papeis do primeiro jogo, o que foi uma decisão assertiva. Nem todos os atores do primeiro jogo puderam retornar, mas os substitutos de São Paulo não ficaram devendo em nada.

Jogabilidade

Injustice 2 retém muitas coisas do primeiro jogo: a Barra de vida única segmentada em duas partes; o esquema de três botões de ataque e um de poder de personagem; as transições; os ataques lançadores; os golpes aprimorados; a fuga de bloqueio; o impacto; as interações com o cenário e os super golpes. Diferente da mudança de Mortal Kombat 2011 para Mortal Kombat X, onde os personagens tiveram não só os combos alterados, mas também a execução de alguns especiais, Injustice 2 de um modo geral preservou não só a **execução dos especiais**, mas também de alguns combos. Obviamente alterações foram feitas, mas mesmo que o jogador escolha um personagem que retornou do primeiro jogo e execute o comando de um especial dele no segundo jogo, isso ativará outro especial, o que facilita demais veteranos de Injustice 1 a se acostumarem com o jogo novo.
Fazendo comentários rápidos alguns elementos que retornaram, as **transições** desta vez trazem menos pontas de outros personagens do que no primeiro jogo infelizmente e ainda continuam bem demoradas, mas a grosso modo parecem mais brutais e mais interligadas aos cenários.
O **impacto** ainda funciona do mesmo jeito, mas o que mudou foi a estética: antes os personagens se afastavam, trocavam ofensas e depois partiam para cima, agora eles se distanciam, se reaproximam, trocam ofensas e só depois que o gasto do medidor é utilizado se atacam, diferente e interessante, apesar do jeito do primeiro jogo parecer mais impactante.
Uma coisa que consertaram em relação ao primeiro jogo, foi que as **interações com o cenário** que eram arremessadas no adversário agora são bloqueáveis e causam menos dano, diferente do primeiro jogo onde os projéteis eram imbloqueáveis e causavam muito dano.
Cada personagem também recebeu um novo **super golpe**, e mesmo diferentes ainda possuem a mesma energia de dano que os do primeiro jogo. O problema herdado do primeiro jogo é que alguns burlam a lógica do espaço, como o super golpe de Brainiac chamar a nave dele para acertar um mega raio, apesar dos combatentes poderem estar dentro dessa nave.
Entrando em novos recursos, é possível ativar nas opções a **quantidade de vida** de cada personagem, um detalhe que pode parecer trivial, mas é importante lembrar que por padrão cada personagem do jogo possui uma quantidade de vida diferente, e ser capaz de visualizar o quanto o jogador e o oponente possuem de forma precisa é importante para saber quais jogadas utilizar.
Um recurso que age de forma defensiva é o **rolamento de esquiva**. ao custo de um segmento da barra de especial, é possível executar um rolamento que faz o personagem deslocar uma distância considerável e durante ele o personagem fica imune a projéteis do

inimigo. Como todos os personagens possuem pelo menos um tipo de projétil, esse recurso facilita lidar com o estilo de Zoning no jogo.
Outro recurso defensivo é o **escape de combos**. Tanto no primeiro quanto no segundo jogos é possível realizar combos malabaristas que pra quem apanha parece que não acaba. Aqui, ao custo de dois segmentos da barra de especial, o jogador pode executar um escape que o coloca de pé no chão. Mas não é garantia que o combo vai parar, inclusive ainda é possível dependendo do ataque do agressor. Apesar de falho, pelo menos é algo que pode ser usado.
O jogo também introduz o **nível de personagem**. Todos os personagens começam no nível 1 e podem alcançar até o nível 30. Quanto maior o nível, maior o valor dos status dos personagens, e também permite que o jogador altere os equipamentos padrões para equipamentos de nível mais alto.

Sistema de Equipamentos

O recurso mais notável, que une design e jogabilidade, é o **Sistema de Gear**, que funciona da seguinte forma. Cada personagem possui 5 partes do visual, variando de personagem para personagem, que podem ser alteradas com peças diferentes. Essas peças são adquiridas ao abrir caixas maternas, que são adquiridas ao jogar modos e travar batalhas.
Os visuais das peças são gerados proceduralmente, podendo repetir um mesmo design para peças diferentes de mesma raridade. Pura especulação pessoal, mas um dos fatores pelos quais essa mecânica foi introduzida seria por conta de alguns fatores: um deles seria colocar o modelo de serviços e microtransações dentro do jogo; outro seria para reaproveitar todos os designs conceituais que eram elaborados, mas tinham que ser descartados em favor dos designs escolhidos.
No final é possível montar um lutador com o visual desejado com uma paleta de cores seleta. No papel, pode até parecer interessante, mas alguns personagens podem ficar com os visuais disjuntos esteticamente, pois algumas partes não combinam com outras. Claro que é possível fazer vários esquemas interessantes, e alguns personagens possuem boa variação visual de equipamentos, mas isso é um privilégio de alguns personagens, a maioria tem equipamentos bem medíocres, no aspecto estético.
Para adquirir peças, o jogador obtém e compra Caixas Maternas, que variam o tipo de caixas de bronze, prata, ouro, platina e diamante. As do tipo bronze até ouro podem ser compradas, já as de platina e diamante só podem ser obtidas jogando as rotas do multiverso. Quanto maior o valor da caixa, mais peças ela dá e maior vai ser o tipo de raridade dos equipamentos.
A raridade dos equipamentos varia de comum, rara e épica, e é baseado nessa raridade que as peças ganham modificadores e efeitos extras. As peças também possuem um nível mínimo que o personagem precisa estar para equipá-la, então não basta adquirir o Gear, é necessário jogar com o personagem se o jogador deseja equipar o Gear com nível alto e status.
Além de customizar a aparência, todos os personagens possuem 2 espaços para **customizar especiais**, que podem trocar certos especiais dos personagens por outros golpes ou adicionar novos golpes ao repertório.
O problema da mudança de equipamentos melhores que alteram os status somado a mecânica de níveis é que torna um jogo de luta, que é um gênero de caráter de evolução intrínseca (ou seja, o jogador fica melhor porque se empenhou para ficar melhor), num RPG

cujo caráter é a progressão extrínseca (quando o jogador se torna melhor não através do próprio esforço, mas através de meios externos). A customização dos especiais é de fato divertida em um nível casual.

Modos Extras

Como padrão, o jogo possui o **modo arcade** clássico, que pode variar de 5, 8 ou 12 partidas, fora as dificuldades. O chefe final é Brainiac, que além da lista padrão de golpes conta com alguns movimentos únicos. É um chefe relativamente tranquilo e balanceado, desde que o jogador não abra deixas para ele usar os golpes mais fortes. Derrotando Brainiac exibe o final do personagem, que não é canônico para os eventos do jogo. Infelizmente não tem uma sessão de arquivos do jogo para ver os finais depois de alcançados.
Além do modo clássico, todos aqueles modos diferentes do primeiro jogo foram substituídos pelo **Modo Multiverso**. Nele o jogador pode completar uma série de torres com certo requisitos, e ao completá-las seguindo esses critérios pode ganhar caixas maternas extras ou equipamentos de alta raridade. Como o jogo funciona no esquema de serviços, esses universos têm tempo para acabar, o que torna a oportunidade de adquirir essas recompensas bem limitada. Algumas torres também requerem um nível mínimo de personagem para que sejam concluídas, não é necessário, mas personagens com nível abaixo do recomendado irão causar menos dano e sofrer mais. A forma ficou mais livre do que os modos do primeiro jogo, mas por outro lado todos os eventos do multiverso parecem os mesmos, apenas alternando as recompensas.
E finalmente, o **modo história**, que de novidade agora alguns capítulos podem ser jogados com 2 personagens. A escolha do personagem não altera o rumo da história, apenas mudam as interações com os oponentes, o que é trivial, mas interessante.

História (spoilers)

A história de Injustice 2 começa no momento exato em que o planeta Krypton está sendo destruído por **Brainiac**, o super-vilão alienígena acumulador de conhecimento. Kara Zor-El, a Supergirl, consegue escapar junto com Kal-El, mas devido a explosão a nave dela sofre um desvio de rota, se separando do seu primo, o que seria a justificativa para a ausência dela nos eventos do primeiro jogo.
Dois anos depois dos acontecimentos do primeiro jogo, o Batman conseguiu manter o Superman preso, mas como premeditado no final do jogo, devido ao encarceramento dele a criminalidade disparou. Para conter a alta dos crimes, Batman desenvolveu uma inteligência artificial ligada a um sistema de vigilância chamado Irmão Olho, capaz de monitorar o planeta.
Através dele, foi descoberto a formação da **Sociedade**, um grupo de supervilões liderados pelo Gorila Grodd. Batman manda uma equipe mínima para conter essa ameaça, mas ela é derrotada pelo planejador secreto da sociedade, o Brainiac, que decidiu vir à Terra por dois motivos: um, é outra civilização para ser garimpada; e dois, a Terra é o lar do último kriptoniano vivo, o Superman. E as coisas pioram quando Brainiac inicia um ataque ao planeta ao mesmo tempo que toma controle do Irmão Olho. Em paralelo alguns membros do antigo regime planejam soltar o Superman.

Existia uma dificuldade em como continuar a história do primeiro jogo, em particular em escolher qual seria o antagonista principal do jogo. Ainda mais quando o vilão do primeiro jogo foi o Superman, o arauto da bondade e da esperança falido e transformado em um tirano. Em quem poderia suceder essa presença? Então a escolha foi do Brainiac, um super vilão que é uma ameaça para a Terra, por consequência para o Batman, mas que nunca buscaria o Superman como aliado, pelo fato dele em várias versões, incluindo nesse jogo, ser responsável pela destruição de Krypton e por estar interessado no kryptoniano para sua coleção particular.

A história parte de uma premissa muito interessante, ver como esse mundo distópico seguiu com a derrota do Superman e como esses dois grupos lidam com a invasão, mas o problema é que diferente do primeiro Injustice ela não consegue amarrar bem todos os personagens jogáveis à trama. Tal qual os modos história anteriores da Netherrealm onde alguns personagens só servem como saco de pancadas, por exemplo a maioria dos membros da Sociedade, mas ainda que seja um papel pequeno coloca esses vilões como auxiliares do Gorila Grodd e do Brainiac, por outro lado outros personagens como Atrocitus, Monstro do Pântano e Senhor Destino, que não estão ligados a nem a Sociedade ou a antiga Insurgência ou o antigo Regime, entram na história com os seus próprios objetivos, são derrotados e saem sem muito impacto para a história como um todo. Mesmo personagens jogáveis como o Besouro Azul e o Nuclear depois que são introduzidos e têm o capítulo compartilhado na história, os próximos passos deles não são mostrados de forma clara e só retornam mais tarde para serem enfrentados e derrotados. Felizmente nem todos os personagens têm esse destino, basta prestar atenção na Arlequina: é introduzida, tem o capítulo dela, e mesmo depois que acaba ela continua ativa na história, auxiliando a Mulher Gato e o Ciborgue e mais tarde confrontando a Mulher Maravilha.

Outra coisa que pode incomodar é o primeiro capítulo. Não a introdução com Krypton e Brainiac, isso até é bastante cinematográfico e importante para mostrar o nível de ameaça que ele é, mas o primeiro capítulo com o Batman, que reconta um dos eventos dos quadrinhos de forma muito mais simplificada e que serve apenas para explicar a versão distorcida do Superman para quem não jogou o primeiro jogo e mostrar com o Robin trocou de lado.

Apesar de falho, o modo história traz bons momentos, como os caminhos de redenção da Arlequina, do Flash e do Lanterna Verde, que apesar de simples são interessantes, ainda mais para alguém que jogou o primeiro jogo. Mas uma parte do coração da história de Injustice talvez seja a união dos membros da antiga insurgência com os membros do antigo regime. Visto que nenhum herói tem poder o suficiente para derrotar o Brainiac, o Batman acaba soltando o Superman da cela e trabalhando juntos como aliados. A estranheza não deixou de existir, mas é bom ver como eles colocam as diferenças de lado para derrotar um inimigo comum, ao ponto de até personagens de cada lado dividirem capítulos.

Outra parte interessante seria a percepção distorcida da Supergirl com o seu primo. Como Kara não esteve presente nos eventos que antecederam a história do jogo, ela tem a imagem padrão do Superman, como a figura de esperança, mas conforme a história segue ela percebe como ele e os aliados dele encaram os inimigos, com crueldade e sem piedade, o que para ela é um choque. O primo dela deveria ser um oposto a ameaça que é Brainiac, mas que apesar de se opor a ele, utiliza de métodos tão terríveis quanto.

Mas chegando na conclusão da história, a “Liga” consegue derrotar Brainiac, mas são incapazes de reparar todo o dano provocado pelo vilão. Então novamente a aliança se divide entre aqueles que desejam executar Brainiac e os que querem poupá-lo para possivelmente forçá-lo a restaurar os danos causados por ele, então chega na última

escolha do jogo: escolher entre o Superman e o Batman. O personagem escolhido enfrenta 3 aliados do outro personagem e o personagem não escolhido no final, mas um momento em comum entre essas duas escolhas é que por um breve instante Superman e Batman se lembram de uma vida antes desse caos todo, dessa divisão entre Regime e Insurgência, quando ainda eram melhores amigos. Infelizmente esse instante é encerrado e o conflito continua. A escolha do personagem gera dois finais diferentes:
Escolher o Batman, ele derrota o Superman, por consequência poupa a vida de Brainiac. Com o Superman derrotado, Batman o expõe a Kryptonita dourada, removendo os poderes dele e o colocando na zona fantasma, com o Superman jurando retornar um dia. Nisso Batman restabelece a Liga da Justiça e oferece um posto a Supergirl, que aceita participar.
Escolher o Superman, ele derrota o Batman, e executa Brainiac, conseguindo restaurar o Regime. Ele captura a Supergirl e tenta convencê-la a se juntar a ele, algo que ela recusa. Mas com a tecnologia adquirida do Brainiac, o Superman foi capaz de lobotomizar o Batman e fazer com que ele o obedeça, ameaçando fazer o mesmo com Kara. E assim encerra a história do jogo.

Conclusão

No panorama geral, Injustice 2 é um mar de acertos e erros: trouxe novos personagens muito interessantes; preservou a maioria da lista de golpes dos personagens que retornaram do primeiro jogo; tem um nível de rejogabilidade muito alto, ainda maior que o do primeiro; e tem uma história no geral boa e bem executada, ainda que seus finais tenham uma deixa para uma continuação.
Mas ao mesmo tempo, o esquema de nível dos personagens aumenta de forma muito artificial o tempo gasto no jogo, forçando os jogadores a fazer grinding; possui loot boxes com conteúdo gerado de forma aleatória; e o sistema de equipamentos que altera os status de cada personagem, que somado à mecânica de nível compromete o balanceamento do jogo.
Alguns poderiam pensar que foi loucura dos desenvolvedores implementar essas características ao jogo, mas foi importante para eles tentarem algo diferente e ver o que funcionou ou pelo menos o que eles conseguiram fazer funcionar de primeira. E essas tentativas moldaram muito o próximo jogo da Netherrealm Studios, que saiu em 2019.